平成14年度卒業研究（抄録）

テレビゲームが子どもに与える影響について

村松　直康

まえがき

最近、社会問題のひとつとして、多くの雑誌や新聞、書籍、ニュース等で「少年犯罪が増加・凶悪化している原因には、テレビゲームの影響が大きい」と叫ばれている。

近年、テレビゲームの映像、技術はますます進化している。そのなかでも、特に暴力的な内容のゲームが少年犯罪に影響しているのではないかという懸念が生じている。しかし、それは本当にテレビゲームによる影響だけが原因で少年犯罪が増加しているのだろうか。

私の世代や、それ以降の世代の人間にとってテレビゲームはあたりまえのようにいつもあるものである。ニュースやマスコミではゲームをやると「暴力的になる」とか「現実と非現実の区別ができない」だとか「他人との付き合い方がうまくない」などと言われている。テレビゲーム世代の私は、小学校低学年の頃からテレビゲームは持っていたし、二十歳を過ぎた今でもテレビゲームをやっているが、ニュースやマスコミの言うこれらのことに該当しているとは思えない。そんな私から言わせてもらえば、テレビゲームは我々を楽しませてくれ、とても魅力のあるものであると考えるがそれだけに、テレビゲームが人間に与える影響も大きいのだと思う。

さらに私には中学校一年生と、小学校一年生の年の離れた弟がいる。彼らは外に出て遊ぶことは少なく、毎日のように家でテレビゲームをやって遊んでいる。そんな彼らをみていると、彼らはこれからどうなってしまうのか、本当にマスコミがいうように暴力的になったり、現実と非現実の区別ができなくなったり、他人との付き合い方がうまくできない人間になってしまうのではないかと心配である。ましてや私の幼少のころと違い、テレビゲームの性能は格段に上がっているのだから、その影響力は私の頃よりさらに増すのではないかと考える。

このような考えがあって、私はこのテーマを論文に選び、テレビゲームが今の子どもにどれだけ普及しているのか、子どもの身体や心にどのような影響を与えるのか、少年犯罪とどのように関連しているのかを、テレビゲーム世代の私たちにどのように影響するのかを研究していきたいと思う。

世田谷区立弦巻小学校「テレビゲームに関するアンケート」集計結果

		1年			2年			3年			4年			5年			6年			合計		
		男	女		男	女		男	女		男	女		男	女		男	女		男	女	
1、あなたは、テレビゲームをもっていますか？	はい	11	7	18	19	15	34	16	7	23	16	11	27	15	13	28	19	13	32	96	66	162
	いいえ	4	6	10	0	2	2	1	8	9	0	5	5	1	2	3	0	3	3	6	26	32
2、テレビゲームをやったことがありますか？	はい	14	11	25	19	16	35	16	13	29	16	14	30	15	14	29	19	16	35	99	84	183
	いいえ	1	2	3	0	1	1	1	2	3	0	2	2	1	1	2	0	0	0	3	8	11
4、ゲームボーイなどの携帯型ゲームをもっていますか？	はい	8	9	17	16	9	25	14	8	22	16	9	25	11	13	24	18	13	31	83	61	144
	いいえ	7	4	11	3	7	10	3	7	10	0	7	7	5	2	7	1	3	4	19	30	49
5、一日にどのくらいテレビゲームをしますか？	1時間以内	6	9	15	7	8	15	8	8	16	7	9	16	8	8	16	9	11	20	45	53	98
	1～2時間	2	1	3	11	7	18	6	5	11	7	3	10	5	4	9	5	2	7	36	22	58
	2時間以上	5	1	6	1	0	1	2	2	4	2	1	3	2	0	2	5	2	7	17	6	23
	やらない	2	2	4	0	2	2	1	0	1	0	3	3	1	3	4	0	1	1	4	11	15
6、一週間にどのくらいテレビゲームをやりますか？	0日	2	2	4	0	2	2	2	7	9	1	5	6	1	6	7	2	4	6	8	26	34
	1日	4	6	10	1	8	9	6	4	10	1	4	5	3	2	5	3	4	7	18	28	46
	2日	0	1	1	2	2	4	1	1	2	2	3	5	4	1	5	2	2	4	11	10	21
	3日	2	0	2	4	1	5	0	0	0	2	0	2	4	2	6	1	3	4	13	6	19
	4日	0	0	0	0	0	0	4	1	5	4	0	4	1	1	2	1	2	3	10	4	14
	5日	1	2	3	5	3	8	2	0	2	0	1	1	1	1	2	4	0	4	13	7	20
	6日	0	1	1	1	0	1	0	2	2	3	0	3	1	1	2	1	0	1	6	4	10
	7日	6	1	7	6	1	7	2	0	2	3	3	6	1	1	2	4	1	5	22	7	29
7、誰とテレビゲームをしますか？	一人で	3	2	5	9	7	16	9	4	13	11	10	21	5	10	15	10	9	19	47	42	89
	友達と	2	4	6	13	8	21	9	4	13	10	6	16	10	5	15	13	9	22	57	36	93
	兄弟と	5	2	7	4	8	12	7	6	13	5	4	9	2	3	5	6	6	12	29	29	58
	親と	1	3	4	5	4	9	2	1	3	0	2	2	0	0	0	1	1	2	9	11	20
8、テレビゲームをやっていて目に悪いと思ったことがありますか？	はい	2	10	12	9	11	20	11	10	21	15	14	29	14	11	25	15	15	30	66	57	137
	いいえ	12	2	14	10	4	14	6	3	9	1	1	2	1	3	4	4	1	5	34	13	48
	やらない	1	1	2	0	2	2	0	2	2	0	1	1	1	1	2	0	0	0	2	7	9

第一章　子どもとテレビゲームの関係

(1 省略)

2. テレビゲームの普及率

今回、テレビゲームの使用率について調査するために、『世田谷区立弦巻小学校』の1年生から6年生各一クラスずつ抽出し、児童194名に以下のような内容のアンケートを行った。

①あなたは、テレビゲームをもっていますか？
②テレビゲームをやったことがありますか？
③放課後、家に帰ってからどんな遊びをしますか？
テレビゲームを持っている人や、やったことがある人に質問です。
④ゲームボーイやゲームボーイアドバンス等の携帯型ゲームをもっていますか？
⑤一日にどのくらいテレビゲームをやりますか？
⑥1週間に何日くらいテレビゲームをやりますか？
⑦誰とゲームをしますか？
⑧テレビゲームをやっていて目に悪いと思ったことがありますか？

17ページの表は、上のアンケートの集計結果である。③の集計結果は「第二章 2.テレビゲームと子どもの生活」でとりあげる。

①あなたはテレビゲームをもっていますか？

アンケートの結果、テレビゲームをもっている児童は162人（84％）であり、もっていない児童は32人（16％）であった。学年別にみると、低学年は少なく、高学年のほうが多くもっているということがわかった。また、男女別にみてみると、男子のほうが多くもっていることがわかった。今の小学生は、大半の児童がテレビゲームをもっていて、テレビゲームが広く普及していることがわかった。

②テレビゲームをやったことがありますか？

テレビゲームを使用したことのある児童は183人（94％）に達している。テレビゲームを使用したことのない児童は本当にわずかであることがわかる。

④ゲームボーイなどの携帯型ゲーム機をもっていますか？

携帯型のゲーム機の普及率は、144人（75％）であり、テレビゲームをもっている児童が162人であるから、テレビゲームをもっている児童の89％、だいたい10人のうち9人の児童が携帯型ゲーム機をもっていることになる。さらに、テレビゲームをもっていると答えた児童の中には、携帯型のゲーム機だけをもっている児童もいると考えられる。携帯型ゲーム機は、いつでもどこでもゲームを楽しむことができる。しかし、画面が小さく、視力の低下は普通のゲーム機より大きいと考えられる。また、野外に出てもゲームをすることができるので、子どもがせ

っかく外に出てもゲームをやっているという事態がおきる。子どもへの様々な影響を考えると、携帯型ゲーム機が普及しているということは、家庭用のゲーム機が普及することより深刻な問題なのではないかと考える。

⑤1日にどのくらいテレビゲームをやりますか？

1日あたりの使用時間が「1時間以内」が98人（50％）で、全体の半分を占めている。次に多いのが「1時間から2時間の間」で58人（30％）である。「2時間以上」使用している児童は23人（12％）で、思ったより少ないことがわかった。また今はゲームをやっていないという児童もいた。

⑥1週間にどのくらいゲームをやりますか？

1週間に「0~2日ゲームをやる児童」が、全体の半分を占めている。しかし、「毎日ゲームをやっている児童」が15％も占めていることもわかった。

男女別にみてみると、男子は毎日やるという児童が多く、まったくやらない児童が少ないのに対して、女子はまったく逆の結果であった。

⑦誰とテレビゲームをしますか？(複数回答可)

一番多い回答は、「友達とやる」であったが、次に多いのは「一人でやる」であった。思っていたより、「一人でやる」児童が多い結果となった。おそらく、昼間は友達とゲームをやって、夜は家族または一人でゲームをやるのではないかと考える。

⑧テレビゲームをやっていて目に悪いと思ったことがありますか？

全体でみると、70％の児童は目に悪いと感じている。しかし、学年別にみてみると、低学年の児童の半数近くは目に悪いと感じていないということがわかった。

第二章　テレビゲームが子どもの心身に与える影響

1. テレビゲームと視力

少し古い資料ではあるが、1994年1月4日、文部省の『学校保健統計調査』が発表された。

同年4月8日発行の『厚生白書』七頁では、文部省の調査を転記して、「児童・生徒がかかっている疾病のうち、最も割合の高いものは虫歯であり、虫歯についで、その割合の高いのは視力低下である」と記載されている。

その視力で裸子視力1.0未満のものの割合と年次推移をみると、小学校以上ではこの年がいずれも過去最高となっている。その理由は、「勉強時間やテレビゲームなどの室内での遊びが多くなるに従い、近くを見る機会が増え、逆に遠くを見る機会が減っていることもその一因と考えられる。」と記し、注目は、受験戦争と共に、このときに初めて「テレビゲーム」が取り上げられたことである。

12ページの表（図①）は2000年12月に発表された、文部省の『学校保健統計調査』である。図①をみると、平成12年度の結果は、幼稚園だけは過去最高であるが、それ以外は過去最高で

はない。しかし、どれも平成2年度と比べれば、増えてきていることがわかる。幼稚園に関していえば、今回は平成2年度より10％も多い結果になっている。これが一概にテレビゲームだけの影響とはいいきれないが、この表から、視力低下はどんどん低年齢化していることがわかる。

こちらも少し古い資料ではあるが、『テレビ・ファミコンと健康障害』のP88、89には次のような視力障害の予防法が書かれている。

DT作業のあと、調節機能は割合早く回復するが、瞳は縮みっぱなしで、元に戻るには14分かかる。

米国のNIOSHの勧告も1時間の作業に15分の休憩が理想としているように、1時間業務と15分の休憩が第一の予防策である。そして、この休止時間に、窓の外の景色を眺めたりして目の調節機能を休ませる。

最後に、ビデオゲームも、VDT作業と同じような配慮で、1時間操作したら、10～15分は休むように、コントロールする習慣を実行することを著者はすすめる。」

表4 主な疾病・異常等の推移

区分		裸眼視力1.0未満の者 (%)	うち0.3未満の者 (%)	むし歯（う歯） 計 (%)	うち未処置歯のある者 (%)	12歳の永久歯の一人当たり平均むし歯（う歯）等数 (本)	寄生虫卵保有者 (%)	肥満傾向 (%)	ぜんそく (%)
幼稚園	平成2年度	18.6	0.4	80.4	52.4	…	2.1	0.7	0.7
	8	21.4	0.5	78.7	45.7	…	1.3	0.7	1.0
	9	23.1	0.5	71.2	43.5	…	1.0	0.7	0.9
	10	25.8	0.5	67.7	42.0	…	1.0	0.6	1.3
	11	24.0	0.5	67.0	41.3	…	0.8	0.6	1.5
	12	28.7	0.5	64.4	38.4	…	0.8	0.7	1.3
小学校	平成2年度	21.2	4.3	89.5	58.3	…	2.5	2.2	1.1
	8	25.8	5.8	85.7	44.7	…	2.6	2.8	1.6
	9	26.3	6.0	84.7	43.8	…	2.1	3.0	1.7
	10	26.9	5.3	82.1	42.0	…	2.0	2.8	2.3
	11	25.8	5.7	80.8	41.8	…	1.7	2.7	2.6
	12	25.3	5.5	77.9	40.0	…	1.4	2.7	2.5
中学校	平成2年度	41.6	17.6	90.0	48.6	4.3	…	1.7	1.0
	8	43.8	21.2	84.8	30.6	3.5	…	1.8	1.5
	9	43.7	21.7	83.7	37.9	3.3	…	1.8	1.4
	10	50.3	22.1	81.9	35.1	3.1	…	1.8	1.6
	11	49.7	22.2	80.1	35.5	2.9	…	1.7	2.0
	12	50.0	21.8	76.9	33.3	2.7	…	1.7	1.8
高等学校	平成2年度	66.4	30.0	93.7	47.8	…	…	1.3	0.6
	8	62.7	33.8	90.1	39.5	…	…	1.4	0.8
	9	63.2	34.2	89.4	39.3	…	…	1.4	0.9
	10	62.5	33.8	88.2	38.2	…	…	1.4	1.1
	11	63.3	35.4	86.5	35.8	…	…	1.4	1.3
	12	62.5	34.9	85.0	35.3	…	…	1.5	1.3

注1　10年前から調査項目が存在し、かつ「その他」を除いた疾病・異常の中から被患率の高い上位5つの疾病・異常を取り上げている。

注2　小数点以下第2位を四捨五入している。

確かに、この著者がいうように「1時間ごとに約15分間休憩すること」が視力障害の予防法として最適であると思うし、どのテレビゲームの取扱説明書を見ても、健康上の注意として1時間ごとに約15分間休憩するようにということが書かれている。ゲームをプレイする人にとって、このことを習慣付けることが望ましい。

小学生へのアンケートの結果から、大半の児童がテレビゲームをやると目に悪いと感じていることからも、ゲームは目に悪いということを自覚している児童が多いことがわかる。

しかし、低学年の児童の多くは目に悪いという自覚をもっていないということもアンケートからわかった。さらに、私のようにゲームを長年やっている人にとって、今更一時間ごとに休憩をいれることなどできないのが実情である。私のような人は、テレビゲームに熱中してしまい、休憩もとらずに何時間もやり続けてしまう人が多いと考える。テレビゲームをやる人は目に悪いことを自覚しているにもかかわらず休憩することができないのだから、この予防法を実践するためには、テレビゲームを初めてプレイする頃から、テレビゲームを「1時間やったら15分間休憩する」ということを習慣付けていかなければならないと考える。そのために、ゲームを子どもに買い与える時から、親が責任を持ってこのことを指導することが大事であると考える。さらにアンケートの結果から、低学年の子どものほうが目に悪いという自覚がないことが多いことがわかったので、親や大人が注意していかなければならない。このことは、「第二章3.テレビゲームと脳」でも詳しく説明していく。

2. テレビゲームと子どもの生活

①テレビゲームと子どもの遊び

家の中での遊び	野外での遊び	その他の遊び
・ゲーム　・カードゲーム(遊戯王) ・漫画　・ビデオ・ゲームボーイ ・絵を描く　・パソコン　・テレビ ・レゴ　・ぬいぐるみ　・おもちゃ ・人形　・ベイブレード　・トランプ ・工作　・囲碁　・粘土遊び ・折り紙	・サッカー　・野球　・相撲 ・なわとび　・ボール遊び　・バレー ・おにごっこ　・一輪車　・バスケ ・木登り　・竹馬　・キックボード ・公園　・石蹴り　・ドッジボール	・塾　・習い事 ・ピアノ ・児童館 ・寝る

やはり、一番多かった答えはゲームであった。しかし、野外での遊びを答える児童も多く思っていたよりたくさんの遊びをしていることがわかった。学年別にみると、高学年になると習い事や塾といった回答が多かった。

そして、昔（私が子どもの頃）との一番の違いは携帯型ゲーム機の登場にあるのではないかと考える。私が子どもの頃にも携帯型ゲーム機はあったのだが、画面はカラーではなく、それほど普及していたようには思えない。しかし、今携帯型ゲーム機は機能や性能も格段に進歩し、一家に一台どころか、子ども一人に一台というほど普及している。

私は、世田谷区の小学校で校庭開放の指導員のアルバイトをしている。そこに遊びに来る子どもたちは、もちろんボールなどを使って遊ぶ子どもが多いが、中には家から携帯型ゲーム機を持ってきて友達と携帯ゲームをやっているのである。今の子どもは家にこもってゲームをするだけでなく、家から野外に出てもゲームを持ってきて遊んでいるのである。都会で遊び場の少ない子どもたちに、遊び場として校庭を開放しているのにそこに遊びのきている子どもたちは、校庭の隅で携帯型ゲームをしているのである。それだけ、今の子どもにとってテレビゲームは身近なものであり、遊びの中心になっているのである。

このような事態になってしまう原因には、子どもたちが遊ぶ場所が少なくなり遊び方を知らないことがあると思う。今の子どもは、外で遊ぶ機会が少なく、経験がないために一番手軽で身近な遊びであるテレビゲームで、遊ぶ子どもが増えているのではないかと考える。今の子どもたちに、もっと野外に出て遊ばせるためには、社会や大人が子どもたちに外で遊ぶ経験をさせたりして、たくさんの遊び方を学ばせることが大事であると考える。

3.テレビゲームと脳

最近、テレビゲームについて「ゲームは有害である」という意見が叫ばれている。ところが、問題だという意見のほとんどは、科学的な裏付けのない憶測にすぎないのである。しかし、『ゲーム脳の恐怖』では、これまで心配されてきたテレビゲームの影響を、初めて目に見える形で表している。

『ゲーム脳の恐怖』を参考にテレビゲームと脳の関係についてまとめてみる。

①ゲーム中の脳波は痴呆と同じ

この本の著者たちは、テレビゲームをしている人の脳波が変化することを発見した。その変化は劇的で、驚くほどはっきりしていて、データをみるとひと目でわかるほどである。

著者らの研究によると、高齢者における痴呆を、おでこに相当する前頭前野領域の頭皮上から記録されるα波とβ波の比を求めることで、約85パーセント判定できる機器とその方法を確立してきたのである。

痴呆者は前頭前野の働きが低下していき、β波の出現状態がα波のレベルまで低下し接近してくるようになる。そして、痴呆の重い人はβ波とα波のレベルが完全に重なってしまうのである。

著者は、幼少のころからあまり運動もせずテレビゲームばかりやっている子どもたちの脳がどうなっているのかを、開発した機器を使って確かめてみることにした。

その結果、テレビゲームを長期間おこなっている人の脳波が、重い痴呆の人の脳波にたいへん類似していることがわかった。α波のレベルとβ波のレベルが完全に重なってしまうのである。さらに深刻な状態では、β波がほとんど出現しなくなる。

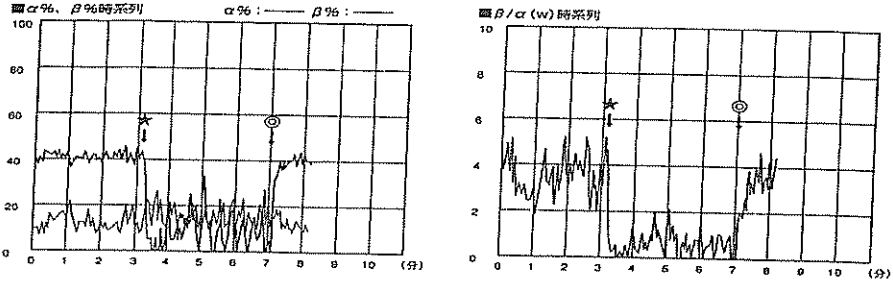
典型的なデータをひとつ紹介する。

次ページの図①は、携帯型ゲームの積み木合わせゲーム（上から落ちてくる積み木のような形を組み合わせるゲーム）をおこなったときのデータである。上のデータでは、テレビゲームを始めて一分後にβ波が激減していることがわかる。下のデータはβ／αの比率であるが、やはりゲーム開始後、一気にゼロ付近まで激減している。α波とβ波が重なっているということです。しかし、ゲームをやめると、その後20～30秒くらいで、もとの状態に回復する。

この人はゲームをやめると元にもどっているので、まだよいほうである。重症になるとゲームをやめても、もとにもどらなくなるのである。また、さらに重症な人は、ゲームをやっていないときでも、痴呆者と同じような脳波を示すのである。

図1 テレビゲームをしているときの脳波

－が脳波のうちのα波、－がβ波です。
★はゲームをはじめたとき、◎はゲームをやめたときです。



ゲームを始めてすぐに、β波が下がっています。脳の働きが悪くなっていることが、わかります。
ゲームをやめると、もとにもどりました。下はβ／αの比率です。やはり、ゲームを始めたら、すぐに0近くまで、下がっています。

②ゲーム中毒は幼児期に形成

毎日何時間もゲームをし続けている人のなかには、これではいけないと思っている人もいる。あるいは、目に悪いからなどの理由で、子どもにゲームをやめさせようとしている親も大勢いる。「第二章1、テレビゲームと視力について」のところでも述べたが、私のように長年ゲームをやっている人にとっては、いまさらやめることなどできない人が多いであろう。まるで中毒のようになっているとしか思えないのである。

テレビゲームを始めたころは、ドーパミン神経系が刺激されることにより、大脳辺縁系、前頭前野が刺激され、一種の快楽をもつようになっていると思われる。

けれども、テレビゲームが常習化している本人が、楽しいと思っているかどうか、本当にはわからない。単にやらずにいられなくなっているだけのような気がするのである。

それは、シナプスの反復刺激によって脳の神経回路が、そのように組みあがってしまっているからである。ゲームに対して体の反応が決まってしまっているのである。ゲーム機をみれば、やらずにおれない。「楽しい」という状態はもう超えているのである。

最初のうちはゲームをすると、ドーパミンが分泌されて、楽しいと感じたかもしれないが、ゲーム脳になると、脳の働きが低下しているのでドーパミンの分泌も低下しているであろう。楽しいという気持ちも感じられなくなっているのである。

ここに大きな問題がある。中学生や高校生になってからテレビゲームを始めたという人は、ゲーム脳人間にはなりにくいのである。それは、脳の神経回路が組み上がるのが十歳ごろまでだからである。脳の神経回路は20歳過ぎでも形成されるのだが、ほとんどは小学校の中学年ぐらいまでの脳の発達段階で、どのような神経回路になるかが決まるのである。

もしも、テレビゲームをやらせるというのなら、せめて中学生以降、できれば大学生になってから。18歳未満はおことわりである。それでも30分ぐらいまでで、週1回程度なら神経回路が形成されにくいのである。幼児期に組みあがった神経回路のためゲームがやめられなくなり、ゲーム機をみたら手が動く。ゲームをするのが本能のようになっていて、古い脳が働いてしまうのである。

幼児期からゲームをやり始めてゲーム中毒になっている人と、大人になってからゲームが大好きになっている人とでは、脳の神経回路が違うのである。だから、大人はやめようと思えばやめることができるが、子どものころからテレビゲームをしている人はやめようと思ってもなかなかやめることができないのである。

第三章　テレビゲームと少年犯罪の関連

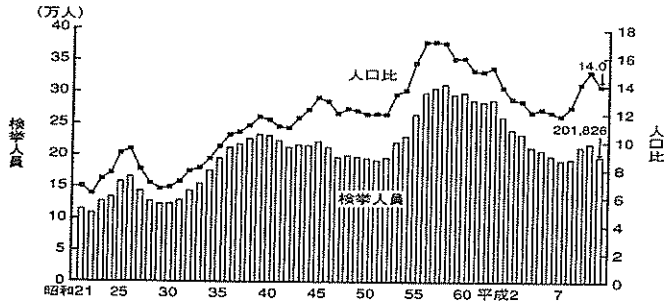
1. 少年犯罪は本当に「増加・凶悪化」しているのか？

この節は、『少年法・少年犯罪をどう見たらいいのか』（P27～P34）の文章と表を参考にまとめてみる。

近年、少年犯罪が凶悪化したとか低年齢化下などと言われ、その背景にはテレビゲームの影響があるといわれている。その前提となった少年犯罪の実態はどうだったのだろうか。

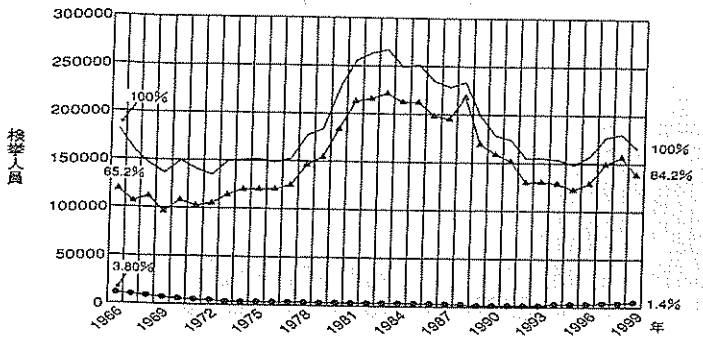
公的な統計を材料にして、少年犯罪の概要を見ていきたいと思う。

図①　少年刑法犯の検挙人員および人口比の推移（昭和21年～平成10年）



注1　警察庁の統計および総務庁の統計局の人口資料による。
2　昭和45年以降は、触法少年の交通関係業過を除く。（犯罪白書平成12年版）

図② 少年犯罪の状況



——交通事犯を除く少年刑法犯総数 —▲—窃盗・横領人員数 —●—凶悪犯（殺人・強盗・強姦・放火）人員数
犯罪白書平成12年犯より作成

① 少年犯罪は、増加しているか

24ページの図①は警察の検挙人員をもとにしたもので、戦後の刑法犯（刑法に規定された殺人、窃盗など典型的な犯罪）の少年検挙人員と人口比（10歳以上20歳未満の少年人口1000人あたりの検挙人員の比率）の増加を表すものである。

これを見ると、少年犯罪は増減を繰り返しながら昭和58年のピークに達するまで増加傾向である。それ以降は徐々に減少傾向を示しているが、平成9年からまた上がりはじめている。それでも現在は、昭和58年のピーク時よりまだ少ない状態である。

② 凶悪化しているか

戦後の少年による凶悪犯の検挙状況は次の通りである。

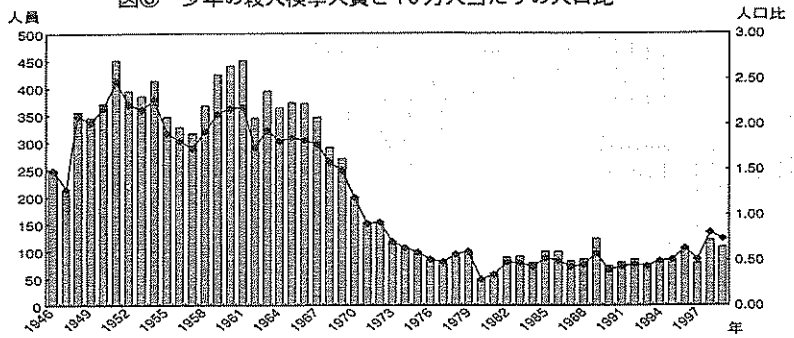
殺人事件検挙者は、少年法成立時（1948年）は354人、施行時（1949年）344人、以下、60年代まで300から400人を超える数値が続きましたが、1975年100人未満の状態が基本的には続いており（図③④）、1998年には上昇したが1999年には若干減少している。強姦と放火はほぼ一貫して減少傾向にある。

一方、凶悪化しているという根拠に凶器を使うケースが増えたといわれているが、銃刀法違反は極端に減少している状態である。

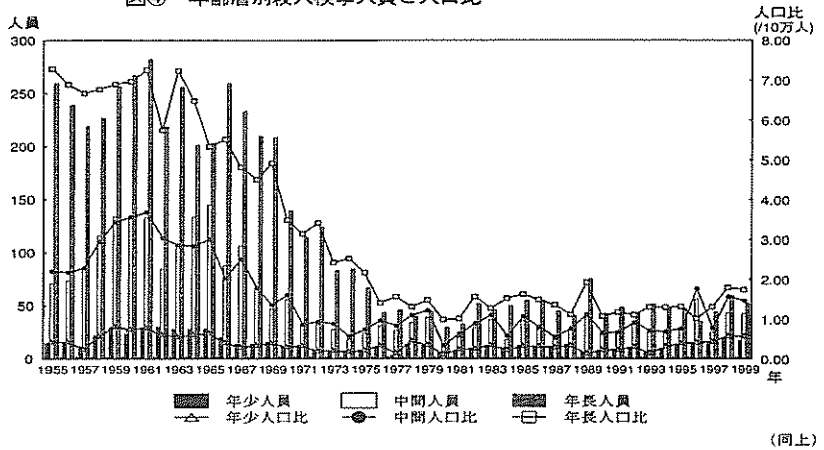
少年の凶悪犯罪は、数的な増減はともかく、質的、内容的に昔より凶悪化したのだ、という言われ方もある。社会病理にあわせて違った形の事件は起きてはいるが、従前の事件等をみる限り、そのような断定はできない。

任天堂からファミリーコンピューターが発売されたのは、1983年（昭和59年）である。テレビゲームが影響を与えるようになったのはそれ以降のことになる。しかし、図を見ても分かるように昭和59年以降は検挙人員、凶悪犯人員数ともに減少傾向でありテレビゲームの登場で少年犯罪が増加したとは言えないのではないかと考える。

図③　少年の殺人検挙人員と10万人当たりの人口比



図④　年齢層別殺人検挙人員と人口比



（同上）

2. テレビゲームと少年犯罪の関連はあるのか？

2000年9月22日、「テレビゲームの影響を考える」というパネルディスカッションが開かれた。そこで、その会の進行を勤めた精神科医の香山リカ氏とパネラーの一人として参加していたお茶の水女子大助教授の坂元章氏に後日改めて話を伺い、「テレビゲームが人間の精神にどのような影響を与えるか」を考えてみた。以下は、『週刊Web SPA！』のホームページからの文をもとにまとめてみた。

①香山リカインタビュー

香山氏は、推論だけでテレビゲーム悪影響論が定説化していると述べ、その理由として、テレビゲームに関して専門的に研究している人が少ないことと、こういった実験を行う場合にゲームのみの影響を測定することが困難であることを挙げている。さらに、「ゲームに触発されて犯罪を犯した」人がいたとしても、こういった人間の精神に関わる問題は、生活の複合的な要因

から起こるものであるから、単純にゲームが悪いとは言いにくいと述べている。

次にゲームを取り締まろうとする行政の側は、ほとんど自分でゲームをやったことがない人ばかりであることで、ゲームを知らない人達だけが集まってゲームについて議論し、それが現実の法律と制度になってしまうことを恐れている。彼女自身、ゲーム好きな一個人として、ゲームの魅力を知ろうともせずに悪のイメージを植えつけようとするのが耐えられないと述べている。

また、ゲームが犯罪に直接的に結びつくのかという質問に対して次のように答えている。

最初から悪いことを考えている人がゲームを参考にする場合はあるかもしれないし、そのような供述をしたという例はある。しかし、ゲームをやることで影響を受け犯罪を犯す、という例は20年以上に及ぶテレビゲームの歴史の中でもめったにないと述べている。

そして現状では、ゲームがどんな影響を与えるのかまだわかっていないので、仮にゲームが悪かったとしても、物語の内容が悪いのか、グラフィックが悪いのか、光などの刺激が悪いのか……をはっきりさせるようきっちりとした研究が必要だと述べている。

しかし、ゲームにはいい要素が多いとも述べている。楽しませてくれるし、励ましてくれるし集中力や知能が低いとされてきた子どもがゲームをやることで能力が上がったり、精神的に逃げ場が無くなった子どもが一時的に避難したりする場所でもある。コミュニケーションツールとしての役割もある。そして最後にゲームの影響を考える、というのは「悪影響」だけではなく、「好影響」も視野に入れた研究も必要だと述べている。

②坂元章インタビュー

坂本氏はインタビューで日本のテレビゲームに関する研究が進んでいないことを指摘している。

また彼の研究によると、攻撃型ゲームの中でも、暴力性が高まる作品とそうでないものとがあり、全部を敵視するのは違うと述べている。たとえば上で挙げた実験では、現実的なゲームや、報奨的なゲームのほうが、影響が強くなっている。どんなソフトのどんな部分で影響がでるのかを見定める必要があると述べている。

また彼も最後にゲームの「好影響」を視野に入れて研究を進めることが必要だと述べている。

そして、ゲームが映画やテレビのように新しいメディアとして見られ、悪影響だと非難されていると述べている。この考え方は、香山リカ氏も『少年たちはなぜ人を殺すのか』の中で次のように述べている。

「精神医学には「分裂病者の妄想主題の変」という研究があります。ドイツの場合、ナチスの時代の後には「第三帝国妄想」というのがあった。「自分こそは第三帝国を作った」という妄想が、激増したのです。分裂病者というのは「時代という廻り舞台に立っている役者」といわれるくらい、その時最も問題になっていることにビビッドに反応して妄想に取り入れるわけです。

自分の精神に未曾有の事態が起こっているという事態に対して、なんとか自分なりに理屈をつけたいので、必死に彼らなりに考え、その時代の「一番怪しくて、一番力がありそうなもの」を選び取って、それを核に物語を作り上げる。日本だとその典型は長らく“キツネ憑き”だったんですね。

明治くらいまでは「キツネが憑いた」などの動物憑依妄想か「天狗が憑いた」といった土着的な憑依妄想が多かったのですが、明治以降はだんだん、それがテクノロジーにとって替わられるようになる。新しいテクノロジーが出てくるたびに敏感にそれに反応するわけです。ラジオが出てきたら「ラジオで自分のことを流している」と言うし、レントゲンが出てきたら「レントゲンが自分を透視している」と、コンピュータが出てきたら「コンピュータで自分の情報が全国に流されてる」。と過敏に騒いでいる今の現状というのも、根底にある心理はそれと同じですよね。

分裂病者は自分に何か起きたときの理屈付けに、そのときの一番不可思議なものを選ぶ。それがキツネ憑きからテクノロジーにかわったのと同じように、今の人たちは「少年が変なことになっているらしい。一体何が悪いんだろう」と考えた時、キツネ憑きに代わる時代の脅威として、「よくはわからないけどすごい売り上げだし、子どもを夢中にさせる魔力もあるらしい、しかし怪しげなものである」と、たまたまテレビゲームを取り上げれるんでしょうね。」

今の大人はテレビゲームをやったことがなくただ不可思議なものでしかない。さらに、マスコミによる過剰な報道を信じテレビゲームを悪であると思い込んでいる。確かに、テレビゲームには視力が悪くなったり、生活がかわってしまったり、脳に影響を与えたりよくない面もあるかもしれないが、テレビゲームをやる時間を守ったりうまく付き合っていくことができれば、とても楽しいものである。テレビゲームをやったことのない大人もただ単に批判するだけでなく、子どもと一緒にゲームをやってみてほしい。

あとがき

日本でけでなくアメリカでも事件が起きている。前にも書いたが、テレビゲームをめぐる問題は、日本だけでなくアメリカ、ドイツ、中国、韓国とゲーム機器のある国ならどこでも同じである。テレビゲームは、日本を代表する文化のひとつとして世界に認められている。しかし、日本ではテレビゲームに関する研究はあまり進められていないのが事実である。日本はもっとこの研究に力を入れていかなければならない。

研究はあまり進んではいないが、テレビゲームをめぐる様々な影響をできる限り抑えなければならない。今できる最大限の策として、二つ挙げておく。「一日のプレイ時間を少なくすること」「1時間おきに15分程度の休憩を入れること」この二つのことを習慣付けることで、少しでもテレビゲームをめぐる様々な影響を抑えることができるのではないかと考える。しかし、これはとても難しいことでテレビゲームをやると人は熱中してしまうという習性からもなかなか

難しいことではある。だが、難しいことだからといって逃げ出してしまうのではなく大人が責任をもってこのことを子どもに教えることが必要である。教えるといってもただ教えるのであはなく、子どもと一緒にゲームをやって身につけさせていくことが望ましいと考える。ここで、17ページのアンケート結果⑦誰とゲームをしますか？ をみていきたい。一番多い回答は友達とやるであるが、次の一人でやるという回答も多数を占めていることに注目してほしい。テレビゲームがどのような影響を与えるのかを考えるなかえで、誰とテレビゲームをするのかによって、変化がでるのではないかと考える。一人でやる場合は、自分の世界に入ってしまうため影響は大きくなるのではないかと考える。そこで、一人でやっていたゲームを親が一緒にやるようにするのである。大人が今までやったことのないテレビゲームをやることで、いままで不可思議だったものを理解するようになる。そして、熱中しがちな子どもを親が一緒にやることでそれを抑えることができる。今まで大人はこの不可思議なテレビゲームというのもに対して逃げ腰であった。しかし、これからは子どもと一緒にテレビゲームをやることで、共に学んでいくことが大事なのではないかと考える。そこから、親と子どもの会話が始まり、「お父さんは昔どんな遊びをしていたの？」などの会話があって、その遊びを一緒にやってみようということになって、子どもは外での遊び方などを学んでいく。そんな、つながりに発展していけばいいと私は考える。

参考文献（略）